Historia de los videojuegos: Los inicios

Autor	David Vila Floria
Ubicación original	http://www.infoconsolas.com/noticias/general/historia-de-los-videojuegos-los-inicios
Fecha de primera publicación	1 de septiembre de 2009
Edición en PDF	Emilio Rubio Rigo





Como no podía ser de otra manera, una página como Infoconsolas dedicada a la historia de los videojuegos desde sus inicios hasta nuestros días, debía comenzar su nueva andadura por el 2.0 con un artículo a la altura de las circunstancias. Si por todos es conocido que la primera impresión es la que cuenta, y que el amor surge a primera vista, esperamos que como mínimo disfrutéis tanto de este artículo como lo hemos hecho nosotros con su elaboración, la mejor muestra que podemos ofreceros de lo que os aguarda en la nueva Infoconsolas.

Sin más preámbulos, os presentamos un artículo de obligada lectura para cualquier seguidor de los videojuegos que se precie, los origenes de los videojuegos, historia en estado puro…

En la historia de los videojuegos hay un punto oscuro para la mayoría de la gente, lleno de dudas, controversias, desconocimiento y poca información, como podéis imaginar ese punto oscuro es a su vez uno de los más importantes: **Los inicios de los videojuegos**.

Uno de los principales motivos que nos animó a crear Infoconsolas.com, hace ya “un par” de añitos, fue la escasa información seria (histórica) en español sobre consolas y videojuegos que podemos encontrar en internet en comparación con nuestros colegas ingleses.

Si buscamos en internet información sobre los origenes de los videojuegos, la primera consola o el primer juego, podemos encontrar múltiples paginas que tratan del tema, pero desde el primer momento nos encontraremos con una serie de problemas: la mayoría estan en ingles, la información no esta

unificada o es muy escasa en caso de estarlo y lo más importante, no hay un mismo criterio en aspectos tan importantes como cual fue el primer videojuego, quien fue el inventor, etc,etc… Si tan solo nos basamos en la información que podemos encontrar en español el problema se agrava mucho más, ya que hay menos webs y algunas de ellas creadas a partir de traducciones erróneas.

Así es como nos aventuramos a poner un poco de luz sobre este oscuro tema, unificando y esquematizando toda esa información, para que podáis tener una idea clara de a quien le debemos lo que tenemos hoy en día. Como siempre, intentaremos daros una visión global, y no solo una sucesión de datos, ya que consideramos que igual de importante es saber en que fecha se creo el primer videojuego como el porqué y como se creó.

Las letras no son exactas

Lo primero que queremos aclarar, es la gran cantidad de opiniones y afirmaciones contrarias que se ciernen en diversos aspectos como: quien fue el creador de los videojuegos, cual fue el primer videojuego o incluso cual es la definición estricta de “videojuego”. Hay tal diversidad de opiniones de celebridades en el mundo de los videojuegos, que desde Infoconsolas.com nos limitaremos a dar una información real y una **opinión personal** basada en nuestra experiencia, sin animo de convertirla en una verdad absoluta pero argumentadola y sosteniendola en contra de otras ideas que a nuestro parecer resultan erróneas.

Esto no quiere decir que no vayamos a dar solución a las comentadas dudas, pero como veremos, no hay un “primero absoluto”, sino diversas obras y personajes que se complementan dando forma a lo que hoy consideramos los videojuegos, la historia no es una ciencia exacta señores, y de lo que hoy tratamos, es de la **historia de los videojuegos**.

Los Precursores

Se han encontrado consolas que datan del siglo IV a. c. (4 a. c. para los de la LOGSE :) en la región francesa de… ya ya, era coña que estaba quedando muy serio el tema. Empecemos…

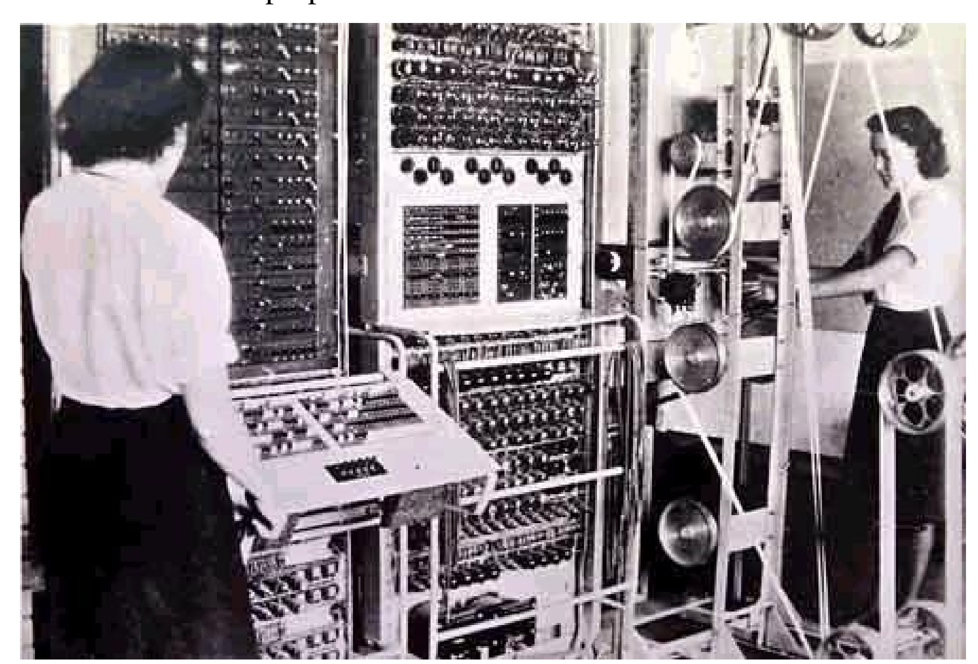
Sencillamente, para comprender la mente de aquellos visionarios, es necesario conocer las circunstancias que les rodeaban. La 2ª Guerra Mundial, al igual que la mayoría de las guerras a lo largo de la historia, supuso -dejando a un lado toda su crudeza y tragedia- un adelanto en muchos aspectos de la ciencia. En épocas bélicas y en los años que les

preceden las naciones invierten un dinero extra al habitual destinado al desarrollo armamentístico u otros factores que le puedan poner un paso por delante del enemigo, ya sea medicina, genética o la busqueda de nuevas aleaciones de metales para tener espadas y escudos más resistentes hace ya un par de milenios.

No es de extrañar, que fuese durante la 2ª Guerra Mundial cuando unos nuevos aparatos anteriormente formados por válvulas y lamparas destinados a realizar calculos sufriesen una espectacular avance, con fines tan diversos como por ejemplo el del **Colossus**, ordenador ingles creado para descifrar mensajes encriptados de los alemanes. En esos años se crearon los primeros ordenadores, los cuales fueron evolucionando de la mecanica hacia la electrónica digital.

Tras finalizar la 2ª G. M. los cientificos y matematicos habían logrado grandes avances en el campo de los ordenadores, estaban descubriendo sus múltiples posibilidades, esto añadido al inicio de una guerra fría y el consiguiente interes por los diferentes gobiernos supuso un nuevo empujón para los ordenadores.

Ese era el caldo de cultivo de los videojuegos, esta claro que sin ordenador, no hay videojuegos. Por esos años (finales de los 40′) los ordenadores eran grandes maquinas con cientos de luces y botones, ocupaban habitaciones enteras, costaban millones y millones y no había un estandar establecido como el binario o el propio hardware.



Simulador de lanzamiento de misiles

Como hemos comentado antes, todos tenemos una idea clara de lo que es un videojuego, pero es difícil definirlo estrictamente, por ejemplo, ¿es necesaria una pantalla? Preguntas tan simples como estas tienen difícil respuesta, nadie dudaría en llamar videojuego a una novela interactiva de, por ejemplo, una XBOX 360 o Nintendo DS, cuyo desarrollo sea por reconocimiento de voz y la trama sea narrada, es decir, un videojuego para ciegos en el que la pantalla carecería de sentido.

Así es como en 1947 nos encontramos con un simulador interactivo de misiles desarrollado y patentado por Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann, la patente fue presentada el 25 de enero de 1947 en los Estados Unidos y emitida el 14 de Diciembre de 1948. El simulador estaba inspirado en las pantallas de radar de la 2ª Guerra Mundial, y a pesar de tener una tecnologia analógica en vez de digital, fue el primer "programa" (por llamarle de algún modo) desarrollado para verse en un CRT (tubo de rayos catódicos).

El simulador permitía modificar/ajustar la velocidad y la curva del lanzamiento, con el objetivo de conseguir la trayectoria idonea para llegar hasta el blanco. Como no se podían plasmar los gráficos de los objetivos en la pantalla, Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann colocaban unos "overlays" (plantillas con los objetivos ya impresos) superpuestos a la pantalla.

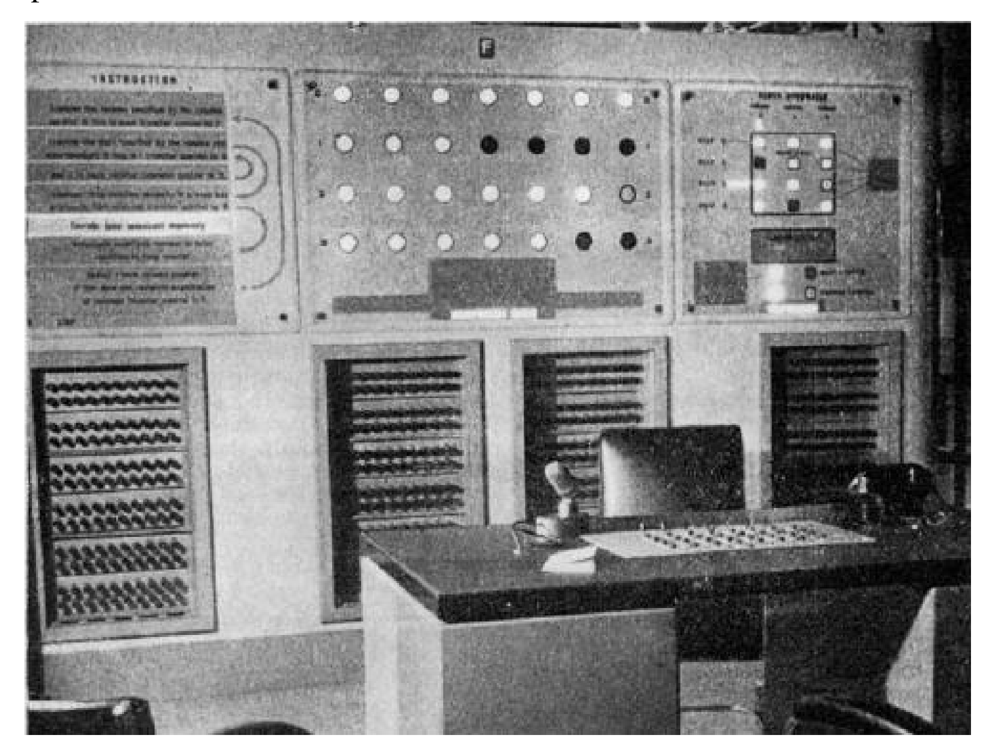
Como veis, es difícil concretar si a este simulador se le puede definir como videojuego, aunque su funcionamiento sea tremendamente arcaico, coincide en algunos puntos con los videojuegos, aunque no hay que olvidar que no estaba destinado ni mucho menos al ocio. Lo que esta claro, es que el simulador de misiles creado por Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann es un **claro precedente de los videojuegos**.

Ferranti Nimrod Digital Computer

El 5 de Mayo de 1951 el "Nim" (como se le conoce) fue presentado al mundo en el "Science Museom Festival of Britain Exhibition". El Nim fue el primer ordenador **diseñado especificamente para jugar** a un juego, el objetivo como es normal, no era el de crear una incipiente industria de los videojuegos basada en gigantescos ordenadores para cientificos o millonarios, lo que se pretendía conseguir con el Nim era la aceptación (y asombro) de la gente normal, la cual no comprendía en muchos casos para que servían y porque sus gobiernos destinaban tantos recursos a la investigación de estos "aparatos".

Con el Nim, se mostraban los primeros pasos de inteligencia artificial de una forma tangible y comprensible para cualquier ciudadano, de ahí el acierto al escoger un juego para sorprender tanto a cientificos como a politicos ignorantes de la época. Un ordenador creado únicamente para ganar al humano, el **conflicto hombre-maquina** no había hecho nada más que comenzar..

La forma de jugar contra este “super ordenador” era simple, una mesa con hileras de botones que representaban las fichas, y el mismo numero de lamparas en el frontal del ordenador haciendo la función que hoy realizan las pantallas, en este caso, cada bombilla encendida del ordenador representaba una ficha.



El juego escogido (el Nim, de ahí el nombre del ordenador), data de siglos atrás, desde antes del s. XVI ya hay constancia de que se jugase, existen diferentes variantes pero básicamente se puede resumir en unas hileras de fichas (parecido al Conecta 4, que recuerdos…) con las cuales dos jugadores deben ir retirando, por turnos, un máximo de 3 fichas (palitos o lo que se quiera usar) por hilera, siendo el perdedor el que retire la ultima ficha, si nunca habéis jugado tranquilos, en Infoconsolas tampoco lo conociamos (pero nos sonaba mucho :).

Lo más importante del “Nim”, en lo que respecta a la historia de los videojuegos, es que fue el primer ordenador creado únicamente para jugar, el tatarabuelo de las consolas. No hay duda que se le puede calificar como mínimo de precursor, aunque como podéis ver sigue siendo diferente al

concepto que tenemos de videojuego, el carecer de pantalla hace que se parezca más a un juego electrónico que a un videojuego. Discusiones aparte, veamos a continuación algo que se asemeja bastante más.

OXO

Bueno, por lo que hemos visto hasta el momento existió vida antes del Pong , despues de los diferentes "acercamientos" veamos algo que desde Infoconsolas consideramos que se acerca muchísimo más a lo que entendemos como videojuego, el OXO.

Antes de hablar del juego, es necesario hablar de la maquina, mucho más en una web como Infoconsolas, donde normalmente damos la misma importancia al hardware que al software, así que culturicemonos un poco:

En 1949, en la universidad de Cambridge (Inglaterra) se ponía en funcionamiento el **EDSAC** -Electronic Delay Storage Automatic Calculator **–** ,un ordenador creado en la misma universidad por el **Profesor Sir Maurice Wilkes** y su equipo, inspirado en el EDVAC, creado anteriormente por John von Neumann's.

El EDSAC fue uno de los primeros ordenadores británicos, el 6 de Mayo de 1949 corrió su primer "programa".



El proyecto del EDSAC fue patrocinado por J. Lyons & Co. Ltd., empresa británica que años más tarde recibiría la recompensa de comercializar el LEO I, basado en el diseño del EDSAC. Como podéis ver en las fotos las dimensiones de dicha computadora eran enormes y quizás la palabra "computadora" sea más correcta que "ordenador", ya que principalmente el EDSAC se dedicaba a realizar calculos matematicos de diversa indole, superando sobradamente en tiempo al ser humano. Ordenadores como estos ayudaron a ampliar nuestros conocimientos matematicos, realizando operaciones que de otra forma hubiesen sido imposibles, dichas maquinas avanzaban a golpe de records matematicos, como por ejemplo el de

descubrir el numero primo más largo hasta esa fecha. Por si alguien se lo esta preguntando, el personal que desarrolló el EDSAC formaba parte del laboratorio de matemáticas de Cambridge.

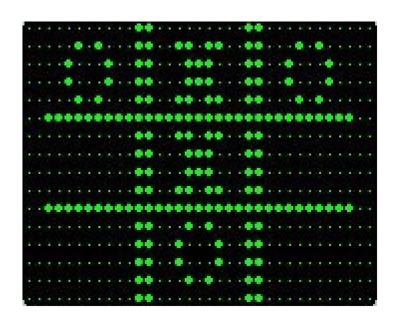


Y una vez que nos hemos hecho a la idea con la maquina (el EDSAC) y el entorno, pasemos a hablar del **OXO**. Si el EDSAC es un claro referente, de importancia indiscutible en la historia de la informática, el OXO es el equivalente en la historia de los videojuegos, existen diversidad de opiniones sobre si se le puede considerar videojuego o no, los retractores argumentan principalmente la inexistencia de movimiento, a todos ellos les recomendamos que consigan hacerse con un Spectrum, (se ve que empezaron con la Play) y una cinta del magnifico juego de "Aventura Original" (x cierto, es una versión mejorada de Adventure, una aventura inglesa escrita), si encuentran movimiento que nos avisen.

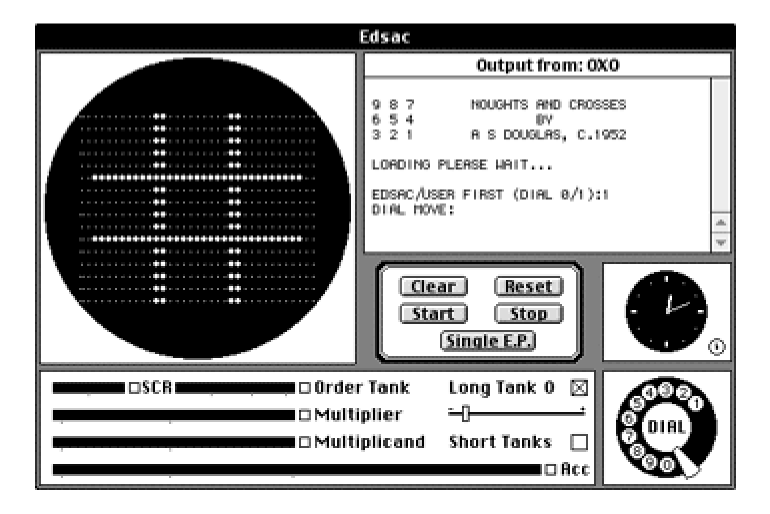
Suponemos que ya os podéis imaginar lo que pensamos en Infoconsolas, sin ánimos de infravalorar otras opiniones (con mejores argumentos que el anterior), muchas de las cuales pensamos que, son totalmente subjetivas debido a la ilusión de que los videojuegos empezasen idénticamente con una batalla galáctica o un partido de tenis, desde Infoconsolas.com os presentamos el que, en nuestra opinión, es **el primer videojuego de la historia:**

El **OXO** es ni más ni menos que el archiconocido y jugado por todos "**3 en raya**". En 1952 **Alexander Sandy Douglas** más conocido por "Sandy" (nada que ver con Greese) presentó su tesis basada en la interactividad entre los seres humanos y los ordenadores. Alexander S. estudiaba en la universidad de Cambridge, donde se creo el EDSAC, de esta forma, en su tesis se encontraba el codigo del primer juego gráfico de la historia, tal y como los conocemos hoy en día. El OXO corría únicamente sobre el EDSAC, ya que estaba programado para ese único ordenador, el codigo era corto, pero cumplía los objetivos.

Lo que hoy llamariamos mandos era una marcador dial, es decir, un marcador como el de los telefonos antiguos de rueda, en el que cada numero era una casilla del 1 al 9, los gráficos se mostraban en un CRT como los que podéis ver en la foto de arriba en una resolución de 35 X 16 pixeles. Y bueno, no hace falta decir que consistía en ganar a la maquina al 3 en raya…



De esta forma tenemos una maquina, un "mando" (a lo telefono :), una pantalla y lo más importante: Un juego… Si sumamos todo esto, en Infoconsolas.com no tenemos ninguna duda en deducir que el OXO de Alexander S. fue el primer videojuego de la historia, si el 3 en raya de un Spectrum, Amstrad, Dragon 32 o un PC actual es considerado un videojuego, ¿por qué no va a serlo el mismo juego en un ordenador fabricado 40 o 50 años atrás?



Los principales problemas que tiene el OXO para no ser considerado como el primer videojuego de la historia son varios: El más importante es **el desconocimiento**, al tratarse de un videojuego para un único ordenador, no fue tan popular como otros videojuegos posteriores y tuvo una repercusión casi nula, como es normal no se comercializó y pasaron bastantes años para que existiese un concepto de videojuegos y alguien se preocupase en preguntarse cual fue el primero, por otro lado Alexander S cometió el garrafal error de no patentar su idea y para finalizar, los videojuegos que

salieron en años posteriores fueron mucho más espectaculares que el OXO, siendo mucho más tentadores para los medios de prensa que un 3 en raya en una tesis estudiantil.

Todo esto pasó en el año 1952, pero todavía nos falta mucho para ver a un come cocos por nuestras pantallas, sigamos pues, con los inicios de los videojuegos, no sin antes recordaros una vez más la figura de **Alexander Sandy Douglas**, el que desde Infoconsolas.com consideramos que ha sido el creador del primer videojuego del mundo.

Tennis for Two

Como hemos visto el OXO, aun siendo el primer videojuego de la historia, paso practicamente desapercibido, resultando ser al final un destello de luz que se encendió para apagarse al poco tiempo en los inicios de los videojuegos, en vez de convertirse en un referente en el que se basasen las generaciones posteriores.

El "**Tennis for Two**" surge de una forma similar, aunque su reconocimiento dentro de la historia de los videojuegos es muchísimo mayor, ya sea considerandolo el gran precedente de los videojuegos, el eslabón perdido o el primer videojuego de la historia. Sea como sea el Tennis for Two tiene gran importancia en la historia de los videojuegos, pongamonos en situación para entender que motivos de llevaron a la creación de tan importante videojuego:

Tras la 2ª Guerra Mundial los ciudadanos norte americanos quedaron consternados por la capacidad de destrucción masiva con la que los Estados Unidos habían finiquitado la guerra contra Japón, es decir, la bomba atomica. Siendo conscientes del peligro que desentraña semejante armamente fruto de una unión entre la ciencia y los militares, todo lo nuclear y paralelamente "la ciencia" sufre la impopularidad entre la población norte americana. Ante estos hechos, el gobierno estado unidense, consciente de la perdida de votos que puede suponer seguir investigando en esa dirección, y del peligro que conllevaba abandonar tal tecnologia en el inicio de una guerra fría contra los rusos, opta por seguir sus investigaciones con una campaña mediatica de apoyo a la ciencia, con el objetivo de dar la vuelta a la tortilla y conseguir el beneplácito del pueblo con respecto a las investigaciones científicas de todo tipo, incluyendo las aplicaciones militares, es decir: Ciencia = buena, apoyemos la ciencia y de rebote apliquemos sus avances a nuestro armamento.

Una de las medidas tomadas para hacer el lavado de cara de los cientificos

es la creación de nuevas "*ferias de la ciencia*", dar un mayor apoyo a las yaexistentes y las jornadas de puertas abiertas en los laboratorios.

En estas circunstancias, **William Higimbotham** cientifico del Brookhaven National Laboratory, nacido el 25 de octubre de 1910 y responsable de los componentes electrónicos del **Proyecto Manhattan** (*los creadores de la primera bomba atomica*), idea en **1958** un entretenimiento para los cientos de visitantes que acudían el al Brookhaven National Laboratory, la idea como podéis suponer es el Tennis for Two.

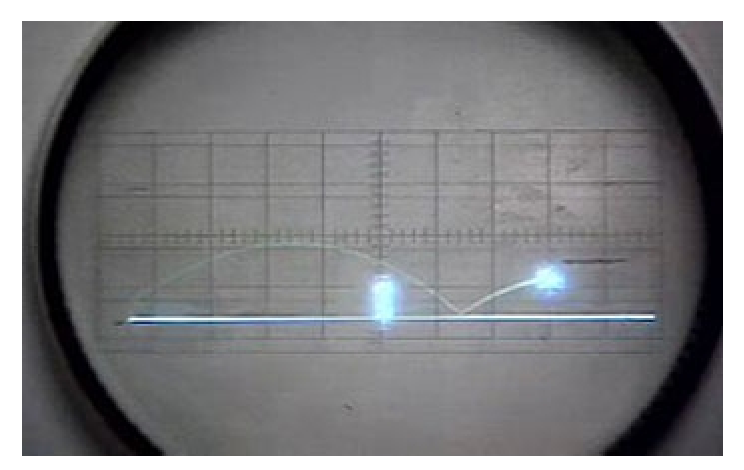


El Tennis for Two es un juego para dos jugadores que se desarrolla en una pista de tennis (1 raya horizontal como suelo y una vertical corta como red), el objetivo es devolver la bola mediante un arcaico mando con un pulsador y una rueda para calcular el ángulo de respuesta, resulta llamativo la incursión del efecto de gravedad que pesa sobre la bola, siendo a simple vista mucho mas realista que el posterior Pong. El Tennis for Two estaba basado en la tecnologia del osciloscopio, usando el mismo como pantalla.

De esta forma tan simple, **William Higimbotham** había creado el que para muchos es el primer videojuego de la historia (no para Infoconsolas). Lo sea o no, lo realmente importante es que el Tennis for Two, a diferencia del OXO, si que ganó gran popularidad, la gente que lo probaba o veía en el propio laboratorio o en "ferias de la ciencia" quedaba sorprendida gratamente, estaban conociendo el lado más amigable de la ciencia…



Por fin el concepto de los videojuegos había llegado a la comunidad científica y a los ciudadanos (en menor medida), por primera vez un juego electronico se hacia popular y la interacción hombre maquina con el único objetivo del ocio se convertía en un camino a seguir, pequeño y estrecho en un principio, pero ahí estaba una nueva formula por explotar, aunque tan solo fuese usada principalmente por los cientificos, la idea había traspasado las paredes de un laboratorio.



A pesar del éxito del "Tennis for Two" en base a su objetivo, el de entretener a los visitantes, **William Higinbotham** no le dio mayor importancia y no patentó la idea, este hecho ha contribuido a sembrar más dudas en el controvertido debate del primer videojuego de la historia. Para los integrantes de Infoconsolas.com, haya patente o no, y use la tecnologia de un PowerPC o un osciloscopio, no tenemos dudas de que el "Tennis for Two" si es un videojuego, simplificando: una maquina, 2 mandos, una pantalla y un juego con un movimiento realmente fluido, es un videojuego.

Una vez más ha quedado patente la relación ejercito-videojuegos, el "Tennis for Two" a diferencia del OXO como comentábamos al principio, fue mucho más que un fugaz destello, fue un faro que guió a posteriores

visionarios en las posibilidades del ocio electronico, sin lugar a dudas, uno de los videojuegos más importantes de la historia. Antes de ver como siguieron los acontecimientos una vez mostrado el camino a sus contemporáneos, contemplad el "singular" funcionamiento del Tennis for Two en el siguiente video: http://www.youtube.com/watch?v=s2E9iSQfGdg.

Spacewar y PDP-1

Al igual que en los anteriores casos, con el Spacewar también hay discrepancia sobre si fue el primer videojuego de la historia, como veis las opiniones son muy variadas en esta cuestión. Lo que esta claro, es que al paso de los años, nos vamos acercando mucho más al concepto de videojuego actual, corrían los años 60 todavía, pero como es costumbre, conozcamos antes la maquina.

El **PDP-1** (Programmed Data Processor-1), creado en 1960 por Digital Equipment Corporation (DEC), fue el primer ordenador de una serie "economica" por así decirlo, dichos ordenadores tenían unas medidas inferiores a sus "hermanos mayores", pudiendo caber en una habitación de dimensiones normales. Ambos factores facilitaron la incursión de ordenadores en universidades y laboratorios. Como curiosidad hay que destacar la popularidad que entre los hackers tiene este ordenador, ya que fue sobre el mismo donde nació la cultura hacker.

El PDP-1 tenia una memoria equivalente a 9K ampliable 144K, como medio de almacenamiento usaba cintas perforadas, como periferico de entrada de datos utilizaba una maquina de escribir creada y modificada para la ocasión de Soroban Engineering y para la salida de datos un flamante monitor CRT.



Como podéis ver la apariencia se asemeja mucho más a los ordenadores actuales que los anteriores ordenadores vistos hasta ahora. Una unidad como la que podéis ver en la foto superior fue destinada al **MIT** (Massachusetts Institute of Technology).



Tras la llegada del PDP-1 al MIT **Steve Russell**, Martin Graetz y Wayne Wiitanen, todos ellos integrantes del MIT dedicados a la investigación de aplicaciones no esperadas de entornos informáticos (es decir, hackers), concibieron la idea de desarrollar un juego de naves del espacio para el PDP-1. Tras un tiempo de pausa debido a diversos problemas, Steve Rusell empieza a programar el codigo con el apoyo de distintos compañeros, de esta forma, tras 200 horas de trabajo, en febrero de 1962 Steve Rusell finaliza la primera versión de uno de los juegos que más han influido en la historia de los videojuegos, así como uno de los más versionados: El **Spacewar**.



- El Spacewar, consiste en dos naves espaciales llamadas "**Needle**" y

“**Wedge**” cuya única misión es, como todos os podréis suponer, la de destruir la nave contraria.

- Los gráficos estan formados por **vectores**.

- El juego esta ideado para **2 jugadores**.

- El movimiento es parecido al del conocido Asteroids, juego creado años despues inspirado en el Spacewar.

- Contamos con un número limitado de **misiles**.

- Para complicar el asunto un poco más existe una estrella cuyo **campo gravitacional** nos arrastra hasta ella causandonos la muerte, la gravedad esta muy presente ejerciendo una fuerza superior a la de nuestros reactores en caso de aproximarnos demasiado.

- Para completarlo nada mejor que la función del **hyperespacio**, con la que desapareces y apareces aleatoriamente en cualquier parte del escenario, con el consecuente peligro de caer cerca de la estrella.

- Ya existían las tipicas **OPTIONS**!! No como las de ahora, pero mediante el panel de control del PDP-1 se podía deshabilitar el fondo de estrellas, quitar la estrella, jugar sin gravedad o jugar con “vientos espaciales”, lo que dificultaba mucho más el movimiento de la nave.

Este es básicamente el desarrollo del Spacewar original, pero poco a poco se fue mejorando, se añadieron marcadores, se creó un fondo de estrellas “real”, basado en constelaciones que se movía lentamente por la pantalla en vez de crearse aleatoriamente, etc, etc… A esto hay que sumarle las mejoras que hacían los estudiantes o investigadores de otras universidades que también poseían un ordenador, ya que el Spacewar se hizo muy popular entre los círculos de la informática, un ejemplo claro, es que DEC, compañía creadora de la serie de ordenadore PDP, lo llegó a usar como demostración de las capacidades de la maquina. Veamos como era el Spacewar en un PDP-1: *http://www.youtube.com/watch?v=Rmvb4Hktv7U*.

A pesar del éxito del Spacewar, Steve Russell no patentó la idea, los ordenadores de la época eran demasiado costosos y todavía faltaban años para que los videojuegos pasasen a ser comercialmente viables. El Spacewar, al igual que el Tennis for Two, goza de múltiples seguidores y admiradores que aseguran que es el primer videojuego de la historia, la opinión de Infoconsolas la conocéis de sobra en este tema. Lo más relevante del Spacewar, en la historia de las consolas, fue su gran repercusión y divulgación, muy superior a la del Tennis for Two, ayudando a la evolución de los videojuegos como pocos juegos lo han hecho.

Finales de los 60′ , el camino se divide…

Gracias a los anteriores videojuegos, miles de estudiantes universitarios, cientificos y ciudadanos de a pie, descubrieron el todavía inexplotado concepto de los videojuegos, la tecnologia continuo su evolución exponencial, surgiendo año tras año ordenadores más economicos y pequeños.

Con este caldo de cultivo, diferentes visionarios se mezclan entre fechas con la idea común de sacarle provecho a este nuevo hobby. Los videojuegos, tras muchos años de experimentación, pasaron de ser simples apariciones puntuales en el tiempo y muy localizadas geográficamente a un nuevo movimiento social, una cultura que no ha dejado de crecer hasta nuestros dias.

A partir de aquí, veremos a los videojuegos desde un diferente punto de vista, dentro de el entorno que más les han beneficiado y les han permitido ser lo que son en el presente, los **videojuegos comerciales**.

Por muy idealista que uno sea, esta claro que sin intereses lucrativos, los videojuegos nunca serian lo que son hoy en día, sencillamente porque no hubiésemos tenido a cientos de empresas dedicando millones y millones a decirnos en todo momento lo maravillosos que son y lo mucho que vas a disfrutar con ellos.

De esta forma podemos **dividir la historia** de los videojuegos **en dos épocas** bien diferenciadas:

- No industrial / No comercial: Sus origenes y primeros experimentos. En esta época se fue gestando el concepto de videojuego. Diferentes tipos de hardware acogieron los primeros videojuegos, desarrollandose una evolución tecnológica que marcaria el camino para un único standar de hardware en el futuro, cayendo por su propio peso al olvido los formatos menos idoneos para el videojuego. En estos años los videojuegos deben su existencia, evolución y expansión a las investigaciones científicas y militares.

- Industrial / Comercial: Los videojuegos pasan a ser una industria, la evolución y existencia de los mismos se debe principalmente a motivos lucrativos. Es en esta época donde los videojuegos gozan de se máximo apogeo y repercusión social, convirtiendose a lo largo de los años en lo que son hoy en día.

El “paso” o transición que une ambas épocas es principalmente consecuencia de la evolución tecnológica lograda en los años 60′, gracias a la cual fue posible el **abaratamiento del hardware**, siendo factible la creación de nuevas maquinas o la utilización de las ya existentes, únicamente para el ocio masivo de una forma rentable. Dicho de otra forma,

años atrás nadie hubiese invertido millones de dolares en poner una maquina destinada para jugar a 10 céntimos la partida, sencillamente porque no se habría amortizado la inversión ni en 50 años (por poner un ejemplo).

Una vez abaratado el hardware, diferentes personas tuvieron la misma idea. El desarrollo comercial, para entenderlo de una forma simple, es comparable al del cine:

CINE	
Inicios:	Investigación y desarrollo. Inaccesible.
Salas de cine:	Comercialización de 1 aparato a multitud de personas, debido a su alto coste.
TV:	Comercialización de 1 a 1, debido a su bajo coste.
VIDEOJUEGOS	
Inicios:	Investigación y desarrollo. Inaccesible.
Recreativas:	Comercialización de 1 aparato a multitud de personas, debido a su alto coste.
Consolas /Ordenadores:	Comercialización de 1 a 1, debido a su bajo coste.

Como veis, esa industria que tantas veces criticamos por diversos motivos es la responsable de una de nuestras mayores alegrías cotidianas. De igual modo que admiramos a los primeros creadores de videojuegos, la cultura de los videojuegos también se la debemos a personajes que tuvieron la gran visión comercial de hacer llegar los videojuegos a un publico masivo, siendo este un aspecto de gran importancia, ya que hasta su comercialización, los videojuegos sufrían el constante peligro de pasar al olvido. Desde Infoconsolas queremos aclarar, que durante la decada de los 60′ , diferentes personajes dentro de la historia de los videojuegos realizaron tanto versiones, como nuevos videojuegos, es decir, el movimiento de los videojuegos estaba cogiendo forma, poco a poco se iba gestando un movimiento que explotaría en los años 70′ .

Estamos hablando de los primeros programadores de videojuegos propiamente dicho, algunos de ellos pasarían a formar parte de la historia como fundadores de empresas o programadores de videojuegos comerciales, mientras otros muchos pasarían al olvido sin transcendencia alguna al no pretender o conseguir comercializar los videojuegos que creaban, teniendo en consecuencia, escasa relevancia dentro de la historia de los videojuegos. Es imposible recordar o incluso ser conocedor de todas esas personas que a

modo particular fueron haciendo sus pinitos en este mundillo, pero como hemos dicho, llegados a este punto de la historia, dichos personajes carecen de relevancia en comparación a los visionarios que confiaron y apostaron por el desarrollo de los videojuego desde un punto de vista comercial.

Veamos a quienes debemos el gran tributo de los videojuegos comerciales, no sin antes recordaros que el orden de aparición de los siguientes videojuegos se corresponde con la fecha de salida al mercado, ya que algunos prototipos estaban fabricados años atrás de su lanzamiento.

2ª Época: Los videojuegos comerciales

Galaxy Game, los pioneros

En Septiembre de 1971 se instaló en la universidad de Stanford la que se conoce como la **primera recreativa de videojuegos de la historia**, adelantandose por muy poco a la más conocida Computer Space.

Si hemos resaltado “recreativa de videojuegos” es porque las recreativas en si, no eran un nuevo concepto, existían maquinas recreativas desde hacia décadas, pero con un funcionamiento interno mecanico. De esta forma **Bill Pitts** y **Hugh Tuck** tuvieron la visión de crear con propositos comerciales una maquina recreativa basada en un videojuego, con el consecuente ordenador en su interior.

Hay que hacerse una idea de lo difícil que era, en esos años, sin ningún precedente ni equipos de hardware standar (como fueron despues las Jamma) insertar dentro de una recreativa un ordenador de los de época, previamente modificado, y como no, crear tu mismo el juego. El hardware era nada más y nada menos que un Digital **PDP-11/20**, una versión muy superior al PDP-1 del cual hemos hablado antes. El videojuego creado para la ocasión, como no podía ser de otra forma, era el **Galaxy Game**, una versión del anterior Spacewar, lo cual reafirma su condición de “gran referente”.



Como habréis observado, hasta aquí podemos recalcar tres aspectos los cuales nos ayudaran a hacernos una idea de las condiciones de estos pioneros en unos años de transición:

1º *Los precedentes*, y en consecuencia, las posibles referencias e influencias eran minimas, provocando, tal y como ocurrió, que los primeros pioneros comerciales coincidiesen en forma y contenido con las mismas directrices de como debía ser un videojuego.

2º *La evolución exponencial de la tecnologia informática*, en solo 10 años habíamos pasado del PDP-1 al PDP-11/20 (el /20 significa versión del PDP-11).

3º Chicos y chicas, *hay que estudiar*… El entorno de creación de todo lo relacionado con los videojuegos se mantenia en las universidades, siendo estos los que darían el paso a su comercialización para el disfrute del resto de la humanidad, pero ojo, disfrute no es lo mismo que creación/comercialización, con lo primero gastas, con lo segundo cobras :)

Continuemos… El Galaxy Game costó 20,000 dolares de la época, y las partidas a esta versión del Spacewar costaban 10 céntimos una partida y 25 céntimos 3 partidas, el nombre inicial era Galaxy War, pero por esos años la guerra no estaba muy bien vista, y menos en un campus universitario, así que tuvieron la suficiente vista para cambiarle el nombre por Galaxy Game, mucho más "modosito". En poco tiempo se hizo muy popular en el campus,en mayo de 1972, una vez visto el éxito de la primera versión se realizó una segunda, con 4 cabinas, con el objetivo de amortizar los costes, la maquina estuvo instalada en la cafetería de la universidad hasta 1979.



Los Galaxy Games fueron desmontados y vendidos por piezas, no se volvió a ver un Galaxy Game hasta 1997, fecha en que fueron restaurados, actualmente se encuentran en el Computer History Museum.

El Galaxy Game fue la primera recreativa de videojuegos de la historia, tal y como las conocemos, pero se limitaron a realizar pocas unidades ubicadas en un mismo lugar, veamos a continuación algo un poco más comercial.

Computer Space

Poco a poco vamos avanzando, el Computer Space, la segunda recreativa de videojuegos de la historia es, como no podía ser de otra manera, considerado también por muchos el primer videojuego de la historia. Llegados a tal punto no hace falta que demos más explicaciones, tan solo expondremos un "formulita" a modo de curiosidad (*no es una máxima*) con la cual en Infoconsolas medimos (cariñosamente) el nivel "cultural" de muchos sujetos que hemos encontrado por la red: ***"Cuanto más posterior es en tiempo el "primer videojuego/consola", más ignorante es quien lo escribe*"**.

Seguramente os estaréis acordando de la de veces que habéis leido por ahí "joyas" como:

- El Pong fue el primer videojuego de la historia. **FALSO!!**

- La Atari 2600 fue la primera consola de la historia. **FALSO!!**

- La NES fue la primera consola de la historia. **FALSO!!**

- La PSX fue… **A la hoguera con ese webmaster !!**.

Y bueno, una vez hecho este breve, pero necesario para mis neuronas, parentesis, veamos que es eso del **Computer Space**.

Como deciamos antes del "kit-kat", nos vamos acercando a la generación de videojuegos conocidos por todos, por poco que conozcais la historia de los videojuegos es fácil que hayáis visto o leido en alguna ocasión información relacionada con el Computer Space, principalmente porque forma parte de la historia de una de las mayores compañías de todos los tiempos, **ATARI**.

Nolan Bushnell es el principal responsable del Computer Space, nacido en 1943, se graduó en la carrera de ingeniería electrónica, Nolan Bushnell también fue uno de los afortunados que tuvieron la ocasión de probar el Space War, aficionandose desde ese momento al todavía "virgen" mundo de los videojuegos. Realizo diferentes versiones de videojuegos ya realizados como el 3 en raya y creó nuevos como el Fox and Geese.



A diferencia de la mayoría de los personajes vistos hasta el momento, Nolan Bushnell confiaba en la posibilidad de abrir un nuevo mercado, el mercado de los videojuegos. Es así como a partir de 1969, comienza a trabajar en Ampex, donde junto a su compañero de trabajo **Ted Dabney**, empiezan a trabajar en sus ratos libres con lo que seria el **Computer Space**.

A diferencia de los anteriores casos y principalmente, del Galaxy Game, Nolan Bushnell se centró en crear un hardware específico para los videojuegos, abaratando muchísimo los costes de producción. El juego en cuestión es una versión "mejorada" (es difícil mejorar un clásico), del SpaceWar de Steve Rusell. En el Computer Space se eliminaba la estrella y se ponían OVNIS controlados por la CPU.

Una vez tuvieron el proyecto concluido, les faltaba alguien dispuesto a comercializar su novedoso producto, la empresa que aceptó el reto fue Nutting Associates, empresa fundada por **Bill Nutting** en 1968. Dicha empresa no estaba en un buen momento economico, dedicada a la manufacturación de recreativas mecanicas apostó por la idea de Nolan Bushnell, introducir un videojuego en una de sus recreativas. La producción inicial del Computer Space seria de 1500 unidades.

Antes de continuar con el Computer Space, veamos una **simulación** de como era realmente: *http://www.youtube.com/watch?v=Nhdu2Jh9cuc*.

*Así es como en **noviembre de 1971**, poco despues del Galaxy Game, el Computer Space se lanza al mercado, siendo la **primera distribución masiva de un videojuego**, y creando el modelo de mercado que seguirían muchas compañías en años posteriores, la distribución de videojuegos en lugares tan cotidianos como un bar o una cafetería, mediante maquinas recreativas. Por primera vez los videojuegos se encontraban al alcance de la mayoría de personas, situadas geográficamente cerca, claro esta.*

Como podréis apreciar a continuación el diseño futurista de las recreativas no tiene desperdicio. Se diseñaron diferentes modelos con incluso, colores más horteras. A pesar de todo, pocos objetos materiales pueden tener más valor para un coleccionista de consolas o videojuegos que estas preciosidades.



Sin llegar a ser un fracaso, al Computer Space no le fue muy bien, el principal motivo eran sus controles, demasiado difíciles para la época, la maquina incluía instrucciones, pero… Alguien ha leido alguna vez las instrucciones de una recreativa.

Como ya hemos comentado, hasta la "era comercial" de los videojuegos, el entorno de los mismos eran ciertas universidades y laboratorios, dichos centros hacia años que tenían contacto con los videojuegos siendo un ejemplo las versiones del Spacewar que circulaban entre universidades. La creación de Nolan Bushnell, es decir, el Computer Space, pretendía que un publico masivo, gente de apie que no había visto nunca un videojuego, llegase a un bar y empezase a jugar con algo que no conocia, y que a su vez estaba igual o más evolucionado que los videojuegos que circulaban por las propias universidades y laboratorios, con el agravante de un complejo sistema de control. Como os imaginareis la cosa no podía ir muy bien.

Nolan Bushnell se había adelantado a su época, había creado un videojuego basandose en su propia experiencia, en vez de ponerse en el punto de vista

del consumidor. Recordemos que Nolan Bushnell no tenia como objetivo crear el mejor videojuego ni el más avanzado, el lo que quería era crear el más rentable, el que más beneficios le proporcionase.

A pesar del excaso éxito, con el Computer Space Nolan Bushnell aprendió 2 valiosas lecciones:

- Las posibilidades del mercado de los videojuegos eran reales.

- Era necesario cambiar el enfoque, no se podía lanzar un producto enfocado o basado en gente que ya había mantenido contacto con los videojuegos. Había que crear algo más simple, sencillo, ir enseñando al gran público poco a poco el gran potencial de los videojuegos.

Y aquí dejamos a Nolan Bushnell por el momento, con un Computer Space que no resultó ser el éxito que esperaba, un Bill Nutting que decidió no continuar la fabricación del mismo y una valiosa lección, la cual se disponía a poner en practica. Próximamente proseguiremos con las aventuras y desventuras del joven Nolan Bushnell y su fiel compañero Ted Dabney, pero ahora es el momento de uno de los personajes que desde Infoconsolas.com consideramos que tiene el mismo o mayor peso que Nolan Bushnell, dicho personaje es ni mas ni menos que…

"Ralph H. Baer, el padre de los videojuegos"

Antes de que ardan hogueras en los foros en nuestra contra, queremos recalcar que el titulo esta **entre comillas**, es decir, que no es una afirmación rotunda, es tan solo la forma más extendida como se conoce a este señor, una persona de suma importancia en la historia de los videojuegos, el señor **Ralph H. Baer**.

Apaciguados los ánimos de los fervientes y fieles seguidores del señor Nolan Busnell, veamos quien era ese personaje al que se le conoce como " el padre de los videojuegos":

Nacido el 8 de marzo de 1922 en alemania, escapó del movimiento nazi emigrando a los Estados Unidos en 1938, graduandose en el "National Radio Institute" en 1940. En 1943 fue llamado a servir al ejercito de los Estados Unidos, entrando a formar parte en el departamento de inteligencia americano, sus estudios y la lengua germana como natal le ayudaron a entrar en este departamento.

Tras la guerra se graduó en el "American Television Institute of Technology" con matricula de honor, como ingeniero de televisores (Chicago 1949). Estuvo trabajando en diferentes compañías hasta que en 1958 entró a formar parte de Sanders Associates. Al igual que muchos de

sus contemporáneos, Ralph H. Baer estuvo ligado de forma directo o indirecta con el ejercito, ya que en muchas de las empresas en las que trabajó tenían acuerdos comerciales con el mismo o formaban parte de el, como por ejemplo la misma Sander Associates.



En 1966 Ralph Baer ya era el director de la División de Diseño de Equipos de Sanders Associates Inc, con 500 trabajadores a sus ordenes. Por esos años en los Estados Unidos había unos 40 millones de televisiones, dedicados exclusivamente a emitir la programación rutinaria. Ralph H. Baer, gracias a su gran experiencia laboral, estaba convencido que todos esos televisores podían tener más funciones que el simple hecho de emitir una señal.

Ya en 1955 Ralph Baer se había propuesto crear una aparato de TV con el que se pudiese jugar para diferenciarlo del resto de televisores de la competencia, lamentablemente la idea fue rechazada por sus superiores. Tuvieron que pasar 11 años, exactamente hasta agosto de 1966, mientras esperaba el autobus, para que Ralph Baer retomase esa idea, surgida espontaniamente de su cabeza y plasmada en un bloc de notas de anilla, para pasarlas al día siguiente, el 1 de septiembre de 1966 a limpio, en su oficina de New Hampshire, formando de esta forma un documento de varias paginas en el que se describe la idea de jugar a juegos en el hogar mediante el televisor, **una de las primeras definiciones de videojuego**.

Así empieza uno de los proyectos más importante de la historia de los videojuegos, en Infoconsolas.com hemos querido enlazar la breve biografía de Ralph H. Baer con en inicio de uno de sus mayores inventos, nuestra intención no es otra que transmitiros de una forma realista, la naturalidad

con la que a veces surgen este tipo de ideas, en el día a día de unas personas que ya sea por su formación académica, preparación laboral o por su "vista" y el destino, logran que su nombre pase a formar parte la historia. Sigamos ahora con el señor Ralph Baer, pero centrandonos en su maravillosa invención.

La idea que Ralph Baer tenia en mente era la de crear una "caja de juegos", en sus anotaciones ya incluía conceptos como juegos de acción, deporte, de mesa… El termino de "videojuego" no aparecería hasta mediados de los 70′, aunque en sus anotaciones ya usaba el termino de "TV Games". Esa caja debía tener un coste para el consumidor de unos 25 dolares, para que fuese accesible para la mayoría de la población.

De esta forma Ralph Baer comenzó con la creación de la que seria y fue, **la primera consola de la historia**. Pocas personas en el mundo tenían mejores recursos que Ralph H. Baer para llevar acabo su idea, con 500 personas a su servicio asigno el proyecto a un reducido grupo en el que destacan Bill Harrison y Bill Rusch. Durante los siguiente años el proyecto fue evolucionando en diferentes fases, mejorando principalmente aspectos de hardware e incluyendo el que seria el primer periferico de la historia para una consola, la pistola de luz, tan de moda en los años posteriores y todavía hoy presente en las consolas de ultima generación (año 2009).

A los pocos años, en 1968, habían desarrollado un producto que cumplía sus expectativas, una consola con la que podían jugar 2 personas a diferentes juegos, todos ellos sumamente sencillos, pero perfectos para su época A esa primera consola se le llamó "**Brown Box**", como podéis ver en la foto de abajo no hace falta explicar el porqué del nombre.



Con el producto ya acabado, tan solo hacia falta encontrar a alguien que estuviese dispuesto a comercializarlo, las primeras empresas a las que se dirigieron fueron las empresas de TV, pero estas se retiraron de la negociación debido a la gran crisis que estaba sufriendo el sector. A continuación fueron mostrando su producto a los fabricante de televisores, tales como RCA, Sylvania, GE, Motorola, pero fue **Magnavox** la que apostó definitivamente por la “Brown Box”. Magnavox compró la licencia en 1971 y en **el año 1972 lanzó la que seria la primera consola de videojuegos, la Magnavox Odyssey**.



La Magnavox Odyssey contaba con múltiples juegos, todos ellos extremadamente sencillos comparados con los que tenemos hoy en día, el más popular sin lugar a dudas era el Table Tennis, conocido por todos como el Pong (ligeramente diferente al de Atari). La Magnavox Odyssey, al ser la primera consola de videojuegos destaca del resto en diferentes aspectos, tanto positivos como negativos

- Incluía tarjetas de juegos, las cuales eran tarjetas con circuitos, es decir, sin memoria alguna.

- No disponía de procesador o memoria alguna, estaba compuesta por tecnologia anterior a los mismos y formada por circuitos, transistores, condensadores…

- Debido a su limitado hardware, la consola venia acompañada de diferentes complementos tales como billetes a lo monopoly, fichas, tarjetas, etc. Aunque lo que más nos llama la atención en Infoconsolas son las laminas de plástico que se colocaban en la pantalla del televisor según al juego al que jugases, “mejorando” de una forma bastante economica los gráficos de la consola.

La Magnavox Odyssey tuvo un éxito notable y abrió un nuevo mercado, el de las consolas domesticas, lanzada inicialmente en Estados Unidos, en los años posteriores traspaso sus fronteras para llegar a Japón y a algunos países de Europa. Fueron múltiples las versiones que se hicieron de la consola por Magnavox, a continuación podéis ver un video de la Magnavox Odyssey en todo su esplendor: *http://www.youtube.com/watch?v=H2EIsnr_cv4*.

Referente a Ralph H. Baer, no podemos olvidarnos de comentaros porque es considerado el "padre de los videojuegos", al contrario de lo que mucha gente piensa no es tan solo por ser el creador de la primera consola de videojuegos de la historia, sino por tener la **patente de los videojuegos**. Durante los años posteriores Ralph H. Baer, junto a Magnavox y Sanders, tuvieron numerosos enfrentamientos en los juzgados con compañías como Atari (principalmente), por su famoso Pong (supuesta copia del Table Tennis de Magnavox), así como con Nintendo y otras. En todos los casos **los jueces dictaminaron sentencia a favor del señor Ralph H. Baer**.

Nos podríamos extender mucho más con la **Magnavox Odyssey, la primera consola de la historia lo merece**, su creador y las acciones legales, las patentes, las cuales resultan realmente curiosas… Pero consideramos que con lo dicho hasta ahora ya os podéis hacer una idea en general suficiente sobre la Magnavox Odyssey.

Hasta ahora hemos visto como Dios (o en quien creáis) proporcionó los elementos necesarios con simuladores de misiles, el NIM y el OXO, más tarde creó a los "Adan y Eva" de los videojuegos, el "Tennis for Two" y el "Galaxy Game"siendo ellos los máximos referentes en los videojuegos durante muchos años.

Esta ha sido la historia de los inicios de los videojuegos, a partir de aquí el rumbo de los videojuegos se fue transformando hasta convertirse en la gran industria de la cual disfrutamos actualmente, ha pasado mucho tiempo desde entonces, pero el fin de los videojuegos sigue siendo el mismo, divertirnos a todos sus seguidores. Dediquemos unos segundos a pensar en todas aquellas personas que siendo conscientes o no hicieron posible que hoy disfrutemos con lo que tenemos. Como solemos decir en Infoconsolas, para valorar el presente hay que conocer el pasado…